5.**ΤΙΜΟΛΕΩΝ Ν. ΘΕΟΦΑΝΕΛΛΗΣ**,

ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ : **ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ:LEONIE BURTON (NEE LABISTOUR)**, DEVELOPMENT MANAGER.

Περίληψη

Το άρθρο αυτό απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς με στόχο να αναδείξει το παιχνίδι ως σημαντική δραστηριότητα για το παιδί γιατί βελτιώνει την καθημερινότητα του και το εκπαιδεύει για το μέλλον. Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται το παιχνίδι μέσα από την σύγχρονη οπτική του playwork που ασχολείται με τη σχεδίαση, τη δημιουργία και την λειτουργία χώρων παιχνιδιού. Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν οι γονείς και το σχολείο. Η εργασία αυτή προτείνει πρακτικές για τη βελτίωση των συνθηκών παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου.

1. Εισαγωγή.

Αυτό το άρθρο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και γονείς και έχει ως στόχο να:

- δώσει μια ερμηνεία του όρου “παιχνίδι” από την πλευρά του τομέα χώρου για παιχνίδι (playwork) και να παρουσιάσει τα πλεονεκτήματα του παιχνιδιού στην καθημερινή ζωή των παιδιών.
- τονίσει την αναγκαιότητα να αυξηθεί η πρόσβαση σε δυνατότητες για ποιοτικό παιχνίδι στα σχολεία κατά τη διάρκεια της σχολικής μέρας.
- γνωστοποιήσει ότι το παιχνίδι στο σχολείο συνεισφέρει στην συνολική ευημερία των παιδιών αυξάνοντας τις ευκαιρίες για μάθηση.
- προτείνει πρακτικούς τρόπους και καλές πρακτικές ώστε να ενθαρρυνθεί το παιχνίδι μέσα στο σχολείο.

2. Τι είναι playwork;

Σύμφωνα με τον Βαλεοντή (2013), playwork είναι η «εργασία για τη δημιουργία, τη διατήρηση και τη λειτουργία χώρων που προορίζονται για να παίζουν παιδιά» (δηλαδή παιχνιδότοπων). Περιφραστικοί όροι για το playwork είναι: ο σχεδιασμός, η δημιουργία, η κατασκευή και η λειτουργία παιχνιδότοπων. Μονολεκτικά θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί η φράση παιχνιδοτοπουργία, ωστόσο για τις ανάγκες αυτής της εργασίας θα χρησιμοποιηθεί η φράση «χώρος παιχνιδιού». Θα πρέπει να αναφερθεί στο σημείο αυτό ότι στην φράση χώρο παιχνιδιού οι συγγραφείς αυτής της εργασίας επιθυμούν να συμπεριλάβουν το χώρο, τον τρόπο και τον χρόνο. Ο τομέας αυτός σε κάποιες χώρες αποτελεί ολόκληρη επιστήμη και υπάρχουν προπτυχιακές και μεταπτυχιακές σπουδές στο συγκεκριμένο αντικείμενο. Κατ' επέκταση playworker: είναι ο δημιουργός, ο σχεδιαστής, ο κατασκευαστής και ο λειτουργός παιχνιδότοπων. Οι συγγραφείς θεωρούν ως πιο κατάλληλη τη λέξη για το playworker το παιχνιδοτοποποιός, ωστόσο λόγω του μη εύηχου της λέξης επιλέχθηκε η χρήση της περιφραστικής φράσης "υπεύθυνος για χώρους παιχνιδιού".

Ιστορικά αρχεία από τη Βικτωριανή εποχή εμφανίζουν ομάδες ενηλίκων, με καλές προθέσεις, να οργανώνουν συλλόγους και εκδρομές για να υποστηρίξουν το παιχνίδι και δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου για παιδιά με περιορισμένους/λίγους οικονομικούς πόρους που ζούσαν σε αστικές φτωχογειτονιές. Αυτές οι κινήσεις έγιναν εντονότερες και εξαπλώθηκαν σημαντικά στην μεταπολεμική Βρετανία με την «κατασκευή» του περιπετειώδους χώρου για παιχνίδι ή των σκουπιδότοπων που εμφανίστηκαν στις βομβαρδισμένες περιοχές (Bonel & Lindon, 2000).

Σήμερα στο Ηνωμένο Βασίλειο, οι άνθρωποι που εργάζονται στην υποστήριξη του παιδικού παιχνιδιού, σε διαφορετικά περιβάλλοντα, συμπεριλαμβάνοντας εξωσχολικούς συλλόγους που υλοποιούν δραστηριότητες οι οποίες γίνονται πριν ή μετά το σχολικό ωράριο καλούνται «υπεύθυνοι για χώρους παιχνιδιού» (playworkers). Ο τομέας του «χώρου του παιχνιδιού» (playwork), έχει θεσπίσει μερικές βασικές αρχές που ονομάζονται «αρχές του χώρου του παιχνιδιού». Αυτές οι

αρχές δημιουργούν τις βάσεις για το πώς οι ενήλικοι εργάζονται με παιδιά δημιουργώντας κατάλληλες συνθήκες για να παίζουν τα παιδιά και οι νέοι.

3. Τι είναι παιχνίδι;

Το παιχνίδι έχει περιγραφεί με πολλούς τρόπους. Σύμφωνα με τον Albert Einstein «το παιχνίδι είναι η υψηλότερη μορφή έρευνας». Ο David Lloyd George, βρετανός πρωθυπουργός (1926) αναφέρει ότι «το παιχνίδι αποτελεί την πρώτη διεκδίκηση του παιδιού στον κόσμο. Το παιχνίδι είναι η εκπαίδευση της φύσης για τη ζωή. Καμία κοινότητα δεν μπορεί να καταστρατηγήσει το δικαίωμα αυτό χωρίς να δημιουργεί βαθύ και μεγάλης διάρκειας τραύμα σε πνευματικό και σωματικό επίπεδο των πολιτών» (Powel & Seaton, 2007).

Ο τομέας του χώρου του παιχνιδιού έχει ορίσει το παιχνίδι ως μέρος των αρχών του (DCMS, 2004):

- Όλα τα παιδιά και οι νέοι άνθρωποι γεννιούνται με την ανάγκη να παίζουν. Το παιχνίδι αποτελεί βιολογική, ψυχολογική και κοινωνική ανάγκη και είναι βασικό συστατικό στην υγιή ανάπτυξη και ευημερία των ατόμων και των κοινοτήτων.
- Το παιχνίδι είναι μια διεργασία που επιλέγεται ελεύθερα. Τα παιδιά και οι νέοι αποφασίζουν οι ίδιοι για το περιεχόμενο και το νόημα του παιχνιδιού ακολουθώντας τα δικά τους ένστικτα, ιδέες και ενδιαφέροντα με το δικό τους τρόπο και για τους δικούς τους λόγους.

Ορίζοντας το παιχνίδι με αυτόν τον τρόπο οι ασχολούμενοι με τους χώρους του παιχνιδιού αναγνωρίζουν ότι τα παιδιά είναι υπεύθυνα για το παιχνίδι τους. Το παιχνίδι αυτό είναι κάτι που θα κάνουν χωρίς να τους δοθούν οδηγίες από τους ενήλικες ούτε ως προς το τι ούτε ως προς το πώς.

4. Το παιχνίδι σήμερα και τα οφέλη του.

Πολυάριθμες μελέτες έχουν δείξει ότι το παιχνίδι των παιδιών έχει αλλάξει δραματικά τις τελευταίες δεκαετίες ακολουθώντας τις αλλαγές στο φυσικό και συναισθηματικό περιβάλλον. Λιγότερα παιδιά, στην πράξη έχουν την ελευθερία να παίζουν χωρίς επίβλεψη στις τοπικές κοινότητες, σε εξωτερικούς χώρους λόγω του φόβου των ξένων, του έντονου κυκλοφοριακού, της έλλειψης κατάλληλων για παιχνίδι χώρων, της έλξης προς τη μοντέρνα τεχνολογία και άλλων εμποδίων. Το ανοργάνωτο παραδοσιακό παιχνίδι, που συμπεριλάμβανε πολύ κίνηση αλλάζει σε καθιστικό παιχνίδι μπροστά σε υπολογιστή. Τα κοινωνικά δίκτυα απορροφούν μέρος του ελεύθερου παιχνιδιού των παιδιών (Veitch et al. 2006). Τα παιχνίδια σε υπολογιστή (Gee, 2003) και η χρήση των κοινωνικών δικτύων (Smith, 2007) έχουν εκπαιδευτικές δυνατότητες και κατά τη χρήση τους αναπτύσσονται δεξιότητες (Pena & Hancock, 2006), αλλά δεν θα πρέπει να αποτελούν το μοναδικό είδος παιχνιδιού γιατί οδηγούν σε αυξανόμενη παχυσαρκία σε νηπιακή ηλικία (Anderson et al., 1998) και σε σωματικά προβλήματα (βλέπε Fjortoft, 2001). Η φυσική δραστηριότητα έχει αποδειχτεί ότι είναι σημαντική για την άμεση κοινωνική, ψυχική και σωματική υγεία, καθώς και προστατευτική για την υγεία σε όλη τη διάρκεια της ανθρώπινης ζωής (Boreham & Riddoch, 2001).

Οι ευκαιρίες για φυσική δραστηριότητα και υψηλής ποιότητας παιχνίδι είναι σημαντικές για τα παιδιά. Τα πλεονεκτήματα αυτής της δωρεάν μορφής παιχνιδιού συμπεριλαμβάνουν κοινωνικά και συναισθηματικά οφέλη, γνωστικές δεξιότητες και απαντούν σε σύγχρονα κοινωνικά προβλήματα όπως παχυσαρκία, αντικοινωνικές συμπεριφορές κ.ά. Οι ενήλικες εκτιμούν το παιχνίδι μέσω του επιχειρήματος ότι τα παιδιά αναπτύσσονται και μαθαίνουν μέσα από αυτό, εννοώντας ότι θα αναπτύξουν δεξιότητες που χρειάζονται για την ενήλικη ζωή τους. Ωστόσο έρευνες (Sutton-Smith, 2003) αναδεικνύουν το γεγονός ότι η πραγματική αξία του παιχνιδιού είναι ότι τα παιδιά αναπτύσσουν προσαρμοστικότητα στην καθημερινή τους ζωή, στη διαχείριση συναισθημάτων, στη δημιουργία δεσμών κ.ά. και τελικά μέσω του παιχνιδιού τα παιδιά αποκτούν μια κατανόηση του κόσμου που τα περιβάλλει. Ο υπερτονισμός από τους ενηλίκους στον τρόπο που μαθαίνουν τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού και η αντίληψη του ως προς τόπο προετοιμασίας για τη μελλοντική

εργασία μπορεί να τα αποπροσανατολίσει από το εδώ και τώρα. Αξίζει να λαμβάνεται υπόψη ότι τα παιδιά είναι ανθρώπινα ζωντανά όντα και όχι απλά προοπτικές να γίνουν ενήλικοι ή ναρκισσιστικές προβολές μας στο μέλλον. Θα πρέπει λοιπόν μαζί με το αποτέλεσμα να βλέπουμε σφαιρικά το τώρα και να μας ενδιαφέρει η καθημερινότητα που βιώνουν στη διαδρομή προς το μέλλον τους.

Υπάρχει επίσης αρκετή έρευνα που υποστηρίζει την αξία του υπαίθριου παιχνιδιού και της μάθησης συμπεριλαμβάνοντας την θετική επίδραση στο πως αισθάνονται τα παιδιά μετά από παιχνίδι σε εξωτερικό χώρο. Ως λόγος για την αποκατάσταση των χώρων πράσινου θα πρέπει να ληφθεί υπόψη ότι τα παιδιά μετά από παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους γίνονται πιο δεκτικά στη μάθηση (Fjortoft, 2001). Τα παιδιά το αντιλαμβάνονται αυτό αφού τέσσερα στα δέκα επιθυμούν περισσότερη φυσική δραστηριότητα και δηλώνουν ότι δεν υπάρχουν κατάλληλοι χώροι για παιχνίδι και δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου όπως σκαρφάλωμα, το χτίσιμο φωλιών, κατρακύλημα και σκι (Fjortoft, 2001). Ο Titman (1994) επιβεβαιώνει τις ανάγκες των παιδιών για χώρους πράσινου, για δέντρα να σκαρφαλώνουν, θάμνους για να κρύβονται και να κάνουν κατασκευές. Ένα φυσικό περιβάλλον είναι συνώνυμο με ένα εμπλουτισμένο περιβάλλον, το οποίο ενθαρρύνει και προωθεί το παιχνίδι και τη μάθηση (Rivkin, 1995). Ο Francis (1988) θεωρεί ότι το παιχνίδι σε αδόμητο περιβάλλον, κατά προτίμηση φυσικό, δίνει στα παιδιά μια πραγματική κατανόηση της πραγματικότητας. Τα φυσικά περιβάλλοντα έχουν δυναμικότητα καθώς παρέχουν τραχιούς χώρους για παιχνίδι που θέτουν προκλήσεις για κινητικές δραστηριότητες των παιδιών. Η τοπογραφία όπως οι πλαγιές και τα βράχια αποτελούν φυσικά εμπόδια που τα παιδιά πρέπει να διαχειριστούν. Η φυτοκάλυψη παρέχει καταφύγιο και δέντρα με δυνατότητες για σκαρφάλωμα. Οι δεξιότητες ισορροπίας και συγχρονισμού μαζί με την κινητικότητα έχουν μεγάλη σημασία για τον έλεγχο του ίδιου τους του σώματος σε σχέση με το φυσικό περιβάλλον. Οι δασικές εκτάσεις αποτελούν περιβάλλοντα για παιχνίδι και μάθηση που ενθαρρύνουν την ενεργή κίνηση των παιδιών. (Fjortoft, 2001). Άλλοι συγγραφείς τονίζουν επιπλέον ότι μειώνονται οι ασθένειες σε παιδιά που παίζουν σε ανοιχτούς χώρους μάθησης σε σχέση με τους κλειστούς (Strife & Downey, 2009).

Ο τρόπος που αντιλαμβάνεται το παιδί το χώρο και τον χρησιμοποιεί για να παίξει δείχνει ότι ο χώρος έχει λειτουργική συνέπεια στη συμπεριφορά και το παιχνίδι του παιδιού (Gibson, 1979). Οι Moore & Wong (1997) δηλώνουν ότι η φυσική ποικιλότητα αυξάνει τις ευκαιρίες για μάθηση και ανάπτυξη.

Σύμφωνα με τον Pellegrini (1989) ακόμα και το παιχνίδι συμπλοκής χωρίς κανόνες (rough and tumble) παρέχει το υπόβαθρο για παιχνίδια με κανόνες. Ο Pellegrini (1989) δηλώνει μάλιστα ότι μπορεί να λειτουργεί ως πρακτική για φυσική δραστηριότητα και οδηγεί σε παιχνίδια με κανόνες που είναι αποδεκτοί από τα μέλη. Με τον τρόπο αυτό οδηγούν στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων.

5. Παιχνίδι και γονείς.

Οι γονείς παίζουν καθοριστικό ρόλο στην επιλογή του τόπου που παίζουν τα παιδιά. Ο ρόλος των γονιών στο παιδικό παιχνίδι είναι σημαντικός αφού μπορεί να το ενθαρρύνουν ή να το περιορίζουν ως προστάτες των παιδιών. Οι κύριοι παράγοντες που ενδιαφέρουν τους γονείς είναι η ασφάλεια, η διαθεσιμότητα χώρων υγιεινής, η ύπαρξη πόσιμου νερού, ο φωτισμός και η σκίαση (Evans, 2000).

Οι Veitch et al. (2006) συμφωνούν με τα προηγούμενα ευρήματα ότι βασικός παράγοντας (94%) που επηρεάζει τους χώρους που παίζουν τα παιδιά είναι το ενδιαφέρον των γονιών για την ασφάλεια τους. Ως παράγοντες που επηρεάζουν την ασφάλεια των παιδιών οι γονείς προσδιορίζουν την ύπαρξη ξένων ανθρώπων, έφηβοι/ομάδες εφήβων και η ύπαρξη δρόμου μεγάλης κυκλοφορίας ανάμεσα στην κατοικία και την τοποθεσία που γίνεται το παιχνίδι. Αυτοί οι παράγοντες περιορίζουν τον αριθμό των τοποθεσιών που μπορούν να παίξουν τα παιδιά.

Σύμφωνα με τους Veitch et al. (2006) τα παιδιά παίζουν στον ελεύθερο χρόνο τους μετά το σχολείο ή κατά τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου. Η πιο συχνά αναφερόμενη τοποθεσία είναι η αυλή του σπιτιού (74%), ενώ ακολουθεί (33%) ο δρόμος και (33%) οι δημόσιοι ανοιχτοί χώροι όπως τα πάρκα, οι παιδικές χαρές ή οι θάμνοι ή τα ποτάμια για παιδιά που ζουν εκτός των αστικών περιοχών. Οι γονείς

επίσης δηλώνουν ότι τα παιδιά έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να παίζουν σε εξωτερικούς χώρους όταν έχουν αδέρφια ή φίλους για να παίζουν μαζί.

6. Παιχνίδι και σχολείο.

Στα σημερινά σχολεία υπάρχουν προβλήματα σχολικής βίας και δημιουργούνται προβλήματα τόσο κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων όσο και κατά τη διάρκεια των μαθημάτων. Ως λύση μειώθηκε η διάρκεια των σχολικών διαλειμμάτων χωρίς να λαμβάνεται υπόψη η σημαντικότητα τους για τους μαθητές. Η σχολική αυλή είναι συνήθως απογυμνωμένη από οτιδήποτε μπορεί να "βλάψει" τους μαθητές και ενέχει τον παραμικρό κίνδυνο ατυχήματος. Ακόμη και τα παιχνίδια με μπάλες συχνά απαγορεύονται για να μην τραυματιστούν οι μαθητές. Σε πολλά σημεία η σχολική αυλή μοιάζει με προαύλιο φυλακής με τους μαθητές να έχουν το ρόλο των φυλακισμένων.

Παρά τις πολλές αποδείξεις συνεισφοράς του παιχνιδιού στην ανάπτυξη και τη μάθηση που έχουν αναφερθεί προηγουμένως, το παιχνίδι έχει παραμεριστεί στα προγράμματα σπουδών ακόμη και της πρώτης σχολικής ηλικίας σε όφελος δασκαλοκεντρικών οδηγιών για να επιτευχθούν οι βασικοί μαθησιακοί στόχοι (Singer et al., 2006).

Με μειωμένες τις δυνατότητες για ελεύθερο παιχνίδι στον διαθέσιμο εκτός σχολείου χρόνο, οι ειδικοί στο παιχνίδι έχουν στρέψει την προσοχή τους προς τη σχολική μέρα για να ερευνήσουν τι μπορεί να γίνει κατά τη διάρκεια της ώστε να ενισχυθούν οι ευκαιρίες των παιδιών και να ικανοποιηθεί η ανάγκη τους για παιχνίδι. Τα σχολεία έχουν βάλει όρια στο παιχνίδι που οδηγούν σε μείωση των δυνατοτήτων για παιχνίδι μέσα στη σχολική μέρα. Οι αλλαγές αυτές είναι:

- Η μεταφορά της εστίασης των προτεραιοτήτων προς εκπαιδευτικά αποτελέσματα (Robinson, 2001).
- Η καταπολέμηση προβλημάτων που προκύπτουν από μη αποδεκτές συμπεριφορές των μαθητών.

- Έμφαση σε γραπτές αξιολογήσεις.
- Αποφυγή κινδύνων.
- Αυξημένο άγχος γονιών.
- Φτωχά ή άσχημα σχεδιασμένα μέρη για παιχνίδι.

Υπάρχει άμεση σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και την ανάπτυξη του παιδιού. Το παιχνίδι δεν αποτελεί μόνο ένα μέσο μάθησης και υγιούς ανάπτυξης του παιδιού, αλλά και ένα αποτέλεσμα της ανάπτυξης που μπορεί να αξιοποιηθεί για να αξιολογήσει τις ικανότητες των μαθητών σε δεξιότητες (Frost et al. 2007).

Διοικητικοί και πολιτικοί φορείς της εκπαίδευσης αλλά και μερικοί εκπαιδευτικοί θεωρούν το παιχνίδι ως χαμένο χρόνο, χωρίς καθαρά οφέλη για ακαδημαϊκά αποτελέσματα. Ακόμα και εθνικές πολιτικές που αντανακλούν νομοθεσίες όπως «κανένα παιδί να μην μείνει πίσω» - No child left behind έχουν συνεισφέρει σε αυτή την άποψη μειώνοντας τη θέση του παιχνιδιού στο σχολείο (Frost et al., 2007).

Ο Elkind (1981) εφιστά την προσοχή απέναντι στις εκπαιδευτικές τάσεις ελαχιστοποίησης και παραμέλησης του παιχνιδιού και προτείνει να ληφθεί υπόψη το παιδί ως ολότητα.

Με δεδομένο ότι το παιχνίδι έχει κεντρική σημασία στη ζωή του παιδιού, τα σχολεία θα έπρεπε να ενθαρρύνουν τις δυνατότητες παιχνιδιού διότι:

1. Τα παιδιά έχουν δικαίωμα στο παιχνίδι αφού αποτελεί κλειδί στην ευημερία, στην υγεία και την ανάπτυξη τους.
2. Με δεδομένους τους περιορισμούς για δυνατότητες ελεύθερου παιχνιδιού στις ζωές των παιδιών εκτός του σχολείου, το παιχνίδι μέσα στο σχολείο είναι ζωτικής σημασίας.
3. Η δημιουργία των κατάλληλων συνθηκών και ελκυστικών χώρων για παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να απολαμβάνουν το σχολείο.

4. Μελέτες δείχνουν ότι η πρόσβαση σε ευκαιρίες καλού ποιοτικού παιχνιδιού μέσα στη σχολική μέρα προσφέρουν ξεκούραση και επαναφέρουν τα επίπεδα συγκέντρωσης των παιδιών.
5. Σύμφωνα με τον οργανισμό Outdoor Play and Learning (OPAL) η αύξηση της ευχαρίστησης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οδηγεί σε συνδεδεμένη μείωση της αντιλαμβανόμενης διαταραγμένης συμπεριφοράς. Οι εκπαιδευτικοί δηλώνουν ότι βελτιωμένες εμπειρίες παιχνιδιού ενισχύουν τη μάθηση και την κοινοτική ανάπτυξη των παιδιών.
6. Οι εμπειρίες μάθησης στο ύπαιθρο συχνά διαρκούν και τα παιδιά τις θυμούνται μια ζωή. Ενοποιώντας μάθηση και υπαίθριες εμπειρίες, είτε μέσω παιχνιδιού στην σχολική αυλή ή δημιουργώντας περιπέτειες σε πιο μακρινούς χώρους, παρέχεται σχετικότητα και βάθος στο πρόγραμμα σπουδών με τρόπους που είναι δύσκολο να επιτευχθούν σε κλειστούς χώρους (Play Sctoland).

Παρακάτω προτείνονται πρακτικές δράσεις ώστε να υποστηριχθεί και να ενισχυθεί το παιχνίδι στα σχολεία (Lester et al., 2011):

Η αναφορά της OPAL προτείνει ότι είναι σημαντικό να χαρτογραφηθεί ο τρόπος που τα παιδιά χρησιμοποιούν ένα σχολικό χώρο για παιχνίδι και να ενισχυθεί ο χώρος, χωρίς να αφαιρεθούν στοιχεία που ήδη απολαμβάνουν, με προσθήκες στοιχείων. Σύμφωνα με τον οργανισμό Play Wales, όταν σχεδιάζονται προμήθειες, καλό είναι να λαμβάνονται υπόψη ότι όλα τα παιδιά χρειάζονται να:

- παίρνουν ρίσκα, να αναζητούν διέγερση-έξαψη, να βάζουν τον εαυτό τους σε δοκιμασίες τόσο σε φυσικό, κοινωνικό όσο και σε πνευματικό επίπεδο.
- αναπτύσσουν τις σωματικές δεξιότητες σκαρφαλώνοντας, ισορροπώντας, κάνοντας κούνια, τεντώνοντας και κινούμενοι κατά μήκος και μέσα από αντικείμενα με διάφορους τρόπους.

- αναπτύσσουν κοινωνική επίγνωση και δεξιότητες συνεργασίας φτιάχνοντας, σπάζοντας και κρατώντας φιλίες.
- αναπτύσσουν κοινωνικές ταυτότητες.
- έχουν χώρο όπου μπορούν να κάνουν θόρυβο και να δημιουργήσουν ακαταστασία- να είναι θορυβώδη και ακατάστατα.
- έχουν ένα χώρο να είναι μόνα τους.
- έχουν την εμπειρία του ύψους και των διαφορετικών επιπέδων- αναπτύσσοντας συναίσθηση του χώρου.
- δημιουργούν, να χτίζουν και να προσαρμόζουν αντικείμενα.
- σκάβουν, να φτιάχνουν σήραγγες, να καταστρέφουν και να ξαναφτιάχνουν.
- έχουν εμπειρία από πρωτογενή υλικά όπως η άμμος, το νερό, το χώμα, το χαλίκι, η λάσπη, ο αέρας και η φωτιά.
- ελέγχουν τις προοπτικές και τους περιορισμούς των μη σταθερών τμημάτων, εργαλείων και άλλου εξοπλισμού.
- αναπτύσσουν απτικά (με την αφή) επίγνωση μέσω της χρήσης διαφορετικών υλικών και υφής.
- βιώνουν πλούτο χρώματος, σχήματος, μορφής –σχήματος και ήχου.
- διερευνούν, να πειραματίζονται και να ψάχνουν τον εαυτό τους.
- παίζουν ρόλους και να μιμούνται – να ενδίδουν στη φαντασία και να προσποιούνται.
- χαλαρώνουν και να διασκεδάζουν με τους δικούς τους όρους.

Ο White (2008) αναφέρει έξι κύρια συστατικά ώστε να υπάρχουν ικανοποιητικοί υπαίθριοι χώροι για παιχνίδι:

- Φυσικά υλικά π.χ. περιοχές με άμμο και φυσικά τμήματα που δεν είναι σταθερά όπως γρασίδι, θάμνοι, κλαδιά, βότσαλα κ.ά. Πολλά σχολεία δηλώνουν ότι η προσθήκη τέτοιων αντικειμένων σε ένα περιβάλλον έχει καλύτερα αποτελέσματα σε σχέση με τη χρήση πολλών αντικειμένων αθλητικού εξοπλισμού που φθείρεται και χάνεται.

- Καλλιέργεια και ο ζωντανός κόσμος π.χ. δημιουργία κήπου με πανίδα και χλωρίδα.
- Παιχνίδια με νερό.
- Φυσικό παιχνίδι και κίνηση π.χ. διαμόρφωση χώρων – δημιουργία πλαγιάς με κλίση κ.ά.
- Φαντασία και δημιουργικότητα π.χ. εισαγωγή χαλαρών εξαρτημάτων /μια ποικιλία από άχρηστα αντικείμενα. Μια νέα πρωτοβουλία που ονομάζεται playpods έχει εισαχθεί στα σχολεία καθιερώνοντας μια υπηρεσία που παρέχει άχρηστα υλικά από τη βιομηχανία σε σχολικές αυλές για να παίζουν τα παιδιά με αυτά. Αυτό δίνει στα παιδιά πολυάριθμους τρόπους να παίζουν με άχρηστα υλικά αξιοποιώντας τη φαντασία τους (PlayPods Home Page).
- Κατασκευή και χτίσιμο φωλιάς.

Μπορεί να είναι χρήσιμο να εξεταστεί ο τρόπος υποστήριξης του παιχνιδιού και να ελεγχθεί ο σχολικός χώρος χρησιμοποιώντας τις επιλογές προγράμματος σπουδών του χώρου για παιχνίδι ως οδηγό και η συζήτηση με τους μαθητές μπορεί να βοηθήσει στην αξιολόγηση του. Ο προσδιορισμός των περιοχών που δεν υποστηρίζονται και η ανάληψη δράσης ώστε να ενσωματωθεί κάτι μέσα στο περιβάλλον για να υποστηριχθεί ως χώρος παιχνιδιού.

Είναι δεδομένο ότι τα μέλη της σχολικής κοινότητας θα πρέπει να αναπτύξουν μια πολιτική για το παιχνίδι στο σχολείο και να προγραμματίσουν την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών (Frost et al. 2007). Επίσης θα πρέπει να διερευνηθούν νέες πρωτοβουλίες για κάθε σχολική μονάδα και να βρεθούν τρόποι ώστε αυτές οι ιδέες να μπορούν να ενσωματωθούν σε αυτά που προσφέρει το σχολείο.
Οι γονείς ως μέλη των συλλόγων γονέων και κηδεμόνων μπορούν να στηρίζουν δράσεις παιχνιδιού στα σχολεία. Η εμπλοκή αυτή των γονιών διευκολύνει πρακτικά τους εκπαιδευτικούς αφού μπορεί να ενισχύσει οικονομικά δράσεις για την ενίσχυση

του παιχνιδιού στα σχολεία αλλά έχει και άλλα οφέλη για τους μαθητές (βλέπε Θεοφανέλλης κ.ά. 2010).

Το 2012 το Health & Safety Executive παρουσίασε ένα νέο οδηγό με τίτλο «Children's Play and Leisure – promoting a balanced approach». Οι νόμοι και οι κανονισμοί για την υγεία και την ασφάλεια παρουσιάζονται συχνά ως λόγοι για να αποθαρρύνονται συγκεκριμένες δραστηριότητες παιχνιδιού και ελεύθερου χρόνου (Health and safety executive, 2012). Τέτοιες αποφάσεις συχνά βασίζονται σε παρανοήσεις σχετικά με τις απαιτήσεις του ισχύοντος νόμου (Ball et al. 2012). Στην εργασία αυτή γίνεται φανερό ότι:

* Το παιχνίδι είναι σημαντικό για την ευημερία και την ανάπτυξη των παιδιών.
* Όταν σχεδιάζονται και παρέχονται ευκαιρίες για παιχνίδι, ο στόχος δεν είναι η εξάλειψη του κινδύνου, αλλά το ζύγισμα των κινδύνων και των πλεονεκτημάτων.
* Αυτοί που παρέχουν δυνατότητες παιχνιδιού πρέπει να εστιάσουν στον έλεγχο των πραγματικών κινδύνων, ενώ ταυτόχρονα να διασφαλίσουν ή και να αυξήσουν τα πλεονεκτήματα και όχι τη γραφειοκρατία.
* Ατυχήματα και λάθη μπορούν να συμβούν αλλά ο φόβος για αγωγές και διώξεις έχει φτάσει να είναι τόσο ανεξέλεγκτος ώστε να «φρενάρει» κάθε αξιόλογη δραστηριότητα που μπορεί να έχει σημαντικό όφελος για τα παιδιά.

7. Συμπέρασμα.

Το πιο ασφαλές μέρος για ένα πουλί είναι το κλουβί, όπου υπάρχει προστασία από τους φυσικούς κινδύνους και τροφή. Κανένας ωστόσο με ελεύθερη βούληση δεν θα επέλεγε αυτή τη ζωή. Το παιχνίδι είναι σημαντικό και απαραίτητο για τα παιδιά. Στην καθημερινότητα υπάρχουν πολλοί περιορισμοί ως προς το χώρο και το χρόνο για παιχνίδι. Το σχολείο αποτελεί ένα περιβάλλον μέριμνας για την ολοκληρωμένη και υγιή ανάπτυξη των παιδιών. Ως τέτοιο θα πρέπει να αφιερώσει χρόνο και χώρο ώστε

τα παιδιά να παίζουν. Το παιχνίδι αποτελεί μια αναγκαιότητα στην καθημερινή ζωή των παιδιών με πολλά οφέλη στο σήμερα και στο αύριο. Γονείς και εκπαιδευτικοί ως παράγοντες που είναι υπεύθυνοι και νοιάζονται για την ευημερία των παιδιών σήμερα και στο μέλλον πρέπει να φροντίσουν για αυτό.

Βιβλιογραφικές Παραπομπές

Anderson, R. E, Crespo, C. J., Bartlett, S. J., Cheskin, L. J., Pratt, M. (1998). Relationship of physical activity and television watching with body weight and level of fatness among children. Results from the third National Health and Nutrition Examination Survey. *JAMA -The Journal of the American Medical Association*, 279(12), 938-942.

Armitage M. (2009). *Play Pods in Schools*. Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.outdoorplayandlearning.org.uk/uploads/2/8/9/1/2891140/playpods_in_schools-an_independent_evaluation_2009.pdf

Ball, D., Gill, T. and Spiegal, B. (2012). *Managing Risk in Play Provision: Implementation guide*. Ανακτήθηκε στις 20 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.outdoorplayandlearning.org.uk/uploads/2/8/9/1/2891140/managing-risk-in-play-provision.pdf

Bonel, P. & Lindon J. (2000). *Playwork: a guide to good practice*. London: Stanley Thornes.

Boreham, C. & Riddoch, C. (2001). The physical activity, fitness and health of children. *Journal of Sports Sciences,* 19(12): 915-929.

Chillman, B. (2004). Do school grounds have a value as an educational resource in the secondary sector? Sussex University: Learning through Landscapes. Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση:
htt

p

:/

/

greenschoolyardnetwor

k.files.wordpress.com/2009/05/schoolyards-for-secondary-schools-uk1.pdf

DCMS - Department for Culture, Media and Sport (2004). *Getting serious about play: a review of children's play*. London: DCMS.

Elkind, D. (2001). *The hurried child: Growing up too fast too soon*, Third Edition. Massachusetts: Perseus Publishing.

Elkind, D. (2007) The Power of Play: Learning what Comes Naturally. De Capo Press: Cambridge, MA.

Evans, J. (2000) Where do the children play? *Children Australia,* 25(2): 35-40.

Fjortoft, I. (2001). e natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early Childhood Education Journal,* 29(2), 111-117.

Francis, M. (1988). Negotiation between children and adult design values in open space projects. *Design Studies,* 9(2): 67-75.

Frost, J.L., Wortham, S.C. & Reifel, S. (2007). *Play and child development* (3rd Edition) - Upper Saddle River - Prentice Hall.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Gibson, J. J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin.

Health and safety executive (2012). *Children's Play and Leisure – promoting a balanced approach*. Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.hse.gov.uk/entertainment/childrens-play-july-2012.pdf

Hughes, B. (2001). The First Claim: A Framework for Playwork Quality Assessment. Cardiff: Play Wales.

Hughes, B. (2012) *Evolutionary Playwork*. London: Routledge.

Jarvis, P. (2006). Rough and tumble play: Lessons in life. *Evolutionary Psychology.* 4, 330-

346. Ανακτήθηκε στις 2 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.epjournal.net/wp-content/uploads/ep043303462.pdf

Lester, S., Jones, O. and Russell, W. (2011) *Supporting School Improvements through Play: An evaluation of South Gloucestershire's Outdoor Play and Learning Programme*. London: Play England NCB.

Moore, R. & Wong, H. (1997). *Natural Learning: Rediscovering Nature's Way of Teaching. Berkeley*, CA: MIG Communications.

Pellegrini, A. D. (1989). Elementary school children's rough-and-tumble play. *Early Childhood Research Quarterly*, 4, 245-260.

Pena, J., & Hancock, J. (2006). An analysis of socioemotional and task communication in online multiplayer video games. *Communication Research*, 33(1), 92–109.

Play Wales (2013). The Role of Adults in Play. Play for Wales. Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.playwales.org.uk/login/uploaded/documents/INFORMATION%20SHEETS/role%20of%20adults%20in%20childrens%20play.pdf.

Play Wales (2013). Use of School Grounds. Play for Wales 39: 6-7. Ανακτήθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://issuu.com/playwales/docs/using_school_grounds_out_of_teachin.

PlayPods Home Page. Web log post. PlayPods Home Page. Ανακτήθηκε στις 2 Ιανουαρίου 2014, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.playpods.co.uk/

Playwork Principles Scrutiny Group, Cardiff 2005. (2005). Ανακτήθηκε στις 19 Δεκεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.playboard.org/Uploads/document/290620110857-1455693788.pdf

Playwork Training- Playwork Partnerships www.playwork.co.uk

Powell, R. & Seaton, N. (2007). A Treasure Chest of Service: The Role of Toy Libraries Within Play Policy in Wales, Slough: National Foundation for Educational Research.

Rivkin, M. S. (1995). The great outdoors: restoring the children's rights to play outside. Washington D.C.: National Association for the Education of young children.

Robinson, K. (2001). Out of Our Minds: Learning to be Creative. Oxford: Capstone.

Singer, D., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (Eds.) (2006). Play=Learning: How play motivates and enhances children's cognitive and social-emotional growth. New York, NY: Oxford University Press.

Smith, F. (2007). How to Use Social-Networking Technology for Learning. Ανακτήθηκε στις 19 Νοεμβρίου 2013, από την ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.edutopia.org/how-use-social-networking-technology

Strife, S. & Downey, L. (2009). Childhood Development and Access to Nature. *Organ Environ.* 22(1): 99–122.

Sutton-Smith, B. (2003). '*Play as a parody of emotional vulnerability'*, in J.L. Roopnarine (ed)

Play and Educational Theory and Practice, Play and Culture Studies 5. Westport,

Connecticut: Praeger.

Titman, W. (1994). *Special places, special people. The hidden curriculum of school grounds.* Cambridge: Learning Through Landscapes/WWF UK (World Wide Fund for Nature).

White, J. (2008). *Playing and learning outdoors. Making provision for high quality experiences in the outdoor learning environment*. London: Routledge.

Βαλεοντής, Κ. (2013). Playwork. Μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στον Τ.Ν. Θεοφανέλλη. 16 Νοεμβρίου 2013. Προσωπική επικοινωνία.

Θεοφανέλλης, Τ., Καράκιζα, Τ., & Δ. Κολοκοκτρώνης (2010). Γονεϊκή εμπλοκή: η αξιοποίηση ενός υποτιμημένου ευεργετικού παράγοντα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επιστημονικό περιοδικό «Επιστήμες Αγωγής». Τεύχος 2, σελ 55-64.

Playwork and children's play in schools

Summary: This article is aimed for teachers working in schools. The aims are to give an overview of an exploration of what is understood by the term ‘play’ from the perspective of the UK playwork sector and the benefits of play in children’s lives. We will also stress the importance of schools in increasing children’s access to quality play opportunities within the school day and how this contributes to children’s overall wellbeing and learning opportunities. Finally we will suggest practical ways and best practice case studies of initiatives to enhance play within schools.

Key words: play, playwork, schools.

Timoleon Theofanellis, Computer Science Teacher Advisor for the North Aegean Sea islands. The Regional Education Directorate of Primary and Secondary Education of the North Aegean. timtheo@sch.gr

Leonie Burton (nee Labistour), Development MKO